

GENERATION OF CHAOS

FOR FULL MANUAL PLEASE GO TO:

[HTTP://MANUALS.MIDASINTERACTIVE.COM/GOC/UK.PDF](http://manuals.midasinteractive.com/goc/uk.pdf)

The Dravanian Revolution ended in 1701, leaving the country in ruins. In the wake of this chaos, Minister Zeo deftly maneuvered through the political system to emerge as the country's strong new leader. Before long, Zeo began to transform Dravania into a powerful military force. Now, Dravania has risen from the ashes to restore peace and prosperity to the rest of Lost Grounds.

BASIC CONTROLS

Control	Field	Battle
Directional buttons:	Select/ Move cursor	Select/ Move cursor
Analog stick	Move cursor	Select

 button	Display flag	N/A
 button	Cancel	Cancel
 button	Execute/Confirm	Execute
 button	Display Allegiance	Cycles/ Show bonus stats
 button	Switch page/ Subtract/ Zoom out	Zoom out
 button	Switch/ Cycle through/ Allied units	Change camera
START button	Skip Movie	Skip Movie
SELECT button +  button	Zoom in	Zoom in

STARTING THE GAME

New game

When you turn on the PSP® System and insert the Generation Of Chaos™ disc, you will be taken to the title screen. Select **[New Game]** to proceed to the mode selection screen.

Select game mode

Story mode: Play the game in story mode. KOC mode: Create your own kingdom.

*You must clear the first round of story mode to unlock the KOC mode.

Continue

When you turn on the PSP® System and insert the Generation Of Chaos™ disc, you will be taken to the title screen. Please select **[Continue]** to continue from a previously saved game.

Option

You can adjust game settings.

Cut Scene

Turn the special skill movies during battle on or off.

Update

Turn the info reports on or off.

Field Effects

Turn the special field effects on or off.

MODE

KOC Mode

Once you have completed the Zodia Kingdom Campaign or Dravania Campaign, you can choose the KOC Mode to reconquer the land with your favorite commander. Your bases and supporting commanders will be randomly picked, and you will encounter new types of battles requiring you to come up with different tactics.

Main Commander Selection

After you select your main commander, your main base and nine supporting commanders will be randomly selected for you. The enemy will also be randomly selected.

Supporting Commanders

When you begin, the amount of gold and the area of your command will be rather minimal. Make sure you can make enough money to pay your commanders

Story Mode

Once you have completed the Zodia Kingdom Campaign, you can choose the Story Mode. There are two types: advancing by chapter, and leader rivalry.

Advance by Chapter

You must defeat the enemy force in each story chapter to move on to the next. You must be well prepared for enemies in the next chapter since they will be unknown to you until the current one is defeated.

Leader Rivalry

All ten forces will appear from the start of the game. Your objective is to protect your own base and conquer the others. It is a fight between everyone, so plan your tactics accordingly.

FLOW OF THE GAME



Movement & Battle

Players will move their characters on a grid map. Occasionally you will encounter random enemies during your quest.

After a randomly generated battle, the enemy you fought might join your team as a partner. If you do not wish to have a partner, simply refuse the request.

Level Up

Your characters will level up by fighting enemies and gaining experience points. Your characters are able to level up until you have reached maximum level.

COMMANDS

Main commands

CMD	Command to base and commander.
Shop	Buy or sell.
MAP	Check Map.
Save	Save or load a game.
Make sure you have a Memory Stick Duo™ with at least 320KB of free space inserted into the Memory Stick Duo™ slot of your PSP®.	
View	Check your base and commanders.
PER	Pay commanders and assign an Advisor.
PAY	Select payroll orders.
ADV	Assign an Advisor.
* ADV will affect conversion success rate.	
DSC	Discharge your commanders.
*There are commanders that cannot be discharged depending on the event.	

Commands During Movement

Move	Move.
SKL	Use skills.
* Limited number of skills could be used.	
PRS	Treat your Prisoner.
* You cannot use this command while moving.	
LOY	Increase the loyalty of your commanders.
Gift	Offer money
* 5% chance of loyalty increase for every gift offered	
Item	Offer item.
* Loyalty increase chance depends on the quality of the item. The number of items offered does not affect outcome.	
Item	Use items.
*You cannot use this command while moving.	
STAT	Check your status.

HQ COMMANDS

Move	Command used for moving your characters.
*Moving distance varies upon character class. Cities with commerce level 5 can use aircrafts to travel between ports.	
R&D	Research & Development. Change landscape and/or build new architecture.
Change landscape	Alter the land to your liking.
Construction	Build new architecture on open land.
Openland	Change the land back to original form.
Fort	Construct a fort to defend your land.
Recruit Office	Automatically regain the number of soldiers by staying here.
Factory	Manufacture items.
Clinic	Automatically regain your HP by staying here.
Graveyard	Encounter random enemies.
Politics	Improve infrastructure and commerce.
* You can pass through kingdoms that you are allied with. However, the alliance will be broken if you invade their land	

FORT	Improve fortification.
INV	Increase investment/market.
ALY	Make alliances with neighboring kingdoms.
Prisoner	Decide the fate of your prisoner
STAT	Check status.
CNV	Approach prisoner to join your army.
* Commanders that still have a kingdom to go back to are more difficult to convert.	
RLS	Release prisoner.
EXT	Execute prisoner.
Lord	Appoint a landlord. Landlords affect the R&D timeframe.
RCT	Recruit and/or sell soldier.
LOY	Increase your commander's loyalty.
Gift	Offer money.
* 5% chance of loyalty increase for every gift offered.	
Item	Offer item.

* Loyalty increase chance depends on the quality of the item. The number of items offered does not affect outcome.	
SCH	Search for items and new commanders.
STAT	Check status.
* Equip and unequip your commanders with the STAT command.	
ARG	Select a commander to defend your land. If there are no commanders protecting the land, it will automatically be conquered by invaders.

Enemy HQ Commands

RCT	Recruit enemy commanders.
*You cannot recruit key enemy commanders. If you fail to recruit enemy commanders, your commander will be in danger of capture or even execution. Commanders with low loyalty and/or leaders with low charm are easier to recruit.	
CRS	Decrease enemy fortification and market stats.
*Similar to RCT, if you fail your commander is in danger of capture or execution.	
STAT	Check status.
BRB	Lowers enemy loyalty.
MAG	Magic attack on enemy kingdom to lower stats.
*The commander who uses the magic spell cannot be used for a certain number of turns.	
PRS	Check prisoner.

Enemy Commands While Moving

STAT	Check status.
MAG	Cast Magic on enemy kingdom to lower stats.
*Timeframe and cost of R&D and politics depends on your commander's stats. Commanders that have high intelligence tend to complete their tasks in politics quicker.	

TimeFrame & Cost

On the other hand, commanders with high "power" stat do a better job in construction. Use the right personnel for the tasks you wish to carry out. There is a maintenance fee for every infrastructure that you build.

Fort	5000
Recruit office	1000
Factory	10000
Clinic	2000
Graveyard	0

GENERATION OF CHAOS

POUR LE PLEIN MANUEL VEUILLEZ ALLER:

[HTTP://MANUALS.MIDASINTERACTIVE.COM/GOC/FR/PDF](http://MANUALS.MIDASINTERACTIVE.COM/GOC/FR/PDF)

La révolution de Dravania s'est terminée en 1701, laissant le pays en ruines. Après ce chaos, le ministre Zeo a habilement manœuvré au sein du système politique pour s'ériger en nouveau chef fort du pays. Peu de temps après, Zeo a commencé à transformer Dravania en une force militaire puissante. Dravania s'est relevé de ses cendres pour rétablir la paix et ramener la prospérité dans ce qu'il reste des Lost Grounds.

BASIC CONTROLS

Contrôle	Champ de bataille	Bataille
Touches directionnelles	Sélectionner/ Déplacer le curseur	Sélectionner/ Déplacer le curseur
Pad analogique	Déplacer le curseur	Sélectionner

Touche 	Afficher le drapeau	S.o
Touche 	Annuler	Annuler
Touche 	Exécuter/Confirmer	Exécuter
Touche 	Afficher l'allégeance	Cycles/Afficher les stats des bonu
Touche 	Tourner la page/ Soustraire/ Zoom arrière	Zoom arrière
Touche 	Permuter/Parcourir Unités alliées	Changer la caméra
Touche START	Passer la cinématique	Passer la cinématique
Touche SELECT + Touche 	Zoom avant	Zoom avant

COMMENCER LA PARTIE

Nouvelle partie

Quand vous allumez votre système PSP® et que vous insérez le disque Generation Of Chaos™, vous accédez à l'écran de titre. Sélectionnez [New Game] pour continuer sur l'écran du mode de sélection.

Sélectionner le mode jeu

Mode Histoire : Jouez en mode histoire :

Mode KOC : Créez votre propre royaume.

* Vous devez terminer le premier tour du mode histoire pour débloquent le mode KOC.

Continuer

Quand vous allumez votre système PSP® et que vous insérez le disque Generation Of Chaos™, vous accédez à l'écran de titre. Sélectionnez [Continue] pour reprendre une partie préalablement sauvegardée.

Option

Vous pouvez régler les différents paramètres du jeu.

Cinématique

Activez ou désactivez les cinématiques de compétences spéciales durant la bataille.

Mise à jour

Activez ou désactivez les rapports d'informations.

Effets du champ de bataille

Activez ou désactivez les effets du champ de bataille.

Mode KOC

Une fois que vous avez terminé la campagne du royaume Zodia ou la campagne de Dravania, vous pouvez choisir le mode KOC pour reconquérir les terres avec le commandant que vous préférez. Vos bases et vos commandants de soutien sont choisis au hasard et vous disputerez de nouveaux types de batailles nécessitant d'adopter des tactiques différentes.

Sélection du commandant principal

Une fois que vous avez sélectionné votre commandant principal, votre base principale et les neuf commandants de soutien sont sélectionnés au hasard. Il en est de même pour l'ennemi, choisi au hasard.

Commandants de soutien

Au début, le montant d'or et la zone de votre commandement sont plutôt minces. Veillez à gagner assez d'argent pour payer vos commandants.

Mode histoire

Une fois que vous avez terminé la campagne du royaume de Zodia, vous pouvez choisir le mode histoire. Il y en existe de deux sortes : la progression par chapitre et la rivalité des chefs.

Progresser par chapitre

Vous devez vaincre les forces ennemies dans chaque chapitre de l'histoire pour accéder au suivant. Dans le chapitre suivant, vous devez être bien préparé face aux ennemis, car vous ne les connaîtrez pas tant que le premier ne sera pas battu.

Rivalité des chefs

Les dix forces en présence apparaissent au tout début de la partie. Votre objectif est de protéger votre propre base et d'en conquérir d'autres. C'est un combat entre tous, alors il faut établir sa stratégie en conséquence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Déplacement & Bataille

Les joueurs déplacent leurs personnages sur une carte quadrillée. Il se peut que vous rencontriez des ennemis isolés dans votre quête.

Après une bataille générée aléatoirement, l'ennemi que vous combattez peut se joindre à votre équipe et devenir un allié. Si vous ne souhaitez pas avoir un allié, il vous suffit de refuser cette demande.

Progression

Le niveau de vos personnages augmente en combattant les ennemis et en gagnant des points d'expérience. Vos personnages sont capables de progresser jusqu'à ce qu'ils aient atteint le niveau maximal.

COMMANDES

Commandes principales

CMD	Commande pour la base et le commandant.
Shop	Acheter ou vendre.
MAP	Regarder la carte.
Save	Sauvegarder ou charger une partie.
* Vérifiez que vous possédez un Memory Stick Duo™, avec un minimum de 320KB d'espace libre, inséré dans la fente pour Memory Stick Duo™ de votre PSP®.	
View	Afficher votre base et vos commandants.
PER	Payer les commandants et nommer un conseiller.
PAY	Sélectionner les ordres de soldes.
ADV	Nommer un conseiller.
* ADV modifie le taux de réussite de ralliement.	
DSC	Démobiliser vos commandants.
* Ce sont des commandants que vous ne pouvez pas démobiliser au cours d'une dispute.	

Commandes pendant le déplacement

Move	Se déplacer.
SKL	Utiliser les compétences.
* On peut utiliser un nombre limité de compétences.	
PRS	S'occuper de votre prisonnier.
* Vous ne pouvez pas utiliser cette commande en vous déplaçant.	
LOY	Augmenter la loyauté de vos commandants.
Gift	Donner de l'argent.
* Il y a 5 % de chances que la loyauté augmente à chaque cadeau offert.	
Item	Offrir un objet.
* Le pourcentage de chance que la loyauté augmente dépend de la qualité de l'objet. Le nombre d'objets offerts n'a pas d'effet sur le résultat.	
Item	Utiliser des objets.
* Vous ne pouvez pas utiliser cette commande en vous déplaçant.	
STAT	Afficher votre état.

COMMANDES DU QG

Move	Commande utilisée pour déplacer vos personnages.
* La distance de déplacements varie selon la classe du personnage. Les villes avec un niveau de commerce 5 peuvent utiliser les dirigeables pour passer d'un endroit à l'autre.	
R&D	Recherche & Développement. Changer le paysage et/ou construire une nouvelle architecture.
Change landscape	Modifier le terrain à votre gré.
Construction	Construire une nouvelle architecture sur une plaine.
Openland	Modifier le terrain pour qu'il reprenne sa forme originale.
Fort	Construire un fort pour défendre votre territoire.
Recruit Office	Récupérer automatiquement le nombre de soldats en restant ici.
Factory	Fabriquer des objets.

Clinic	Récupérer automatiquement vos PV en restant ici.
Graveyard	Se heurter à des ennemis arrivant aléatoirement.
Politics	Améliorer l'infrastructure et le commerce.
Vous pouvez traverser les royaumes avec lesquels vous êtes allié. Toutefois, l'alliance est rompue si vous envahissez leur territoire.	
FORT	Améliorer la fortification.
INV	Augmenter l'investissement et le marché.
ALY	Former des alliances avec des royaumes voisins.
Prisoner	Décider du sort de votre prisonnier.
STAT	Vérifier l'état.
CNV	Parler au prisonnier pour qu'il rejoigne votre armée.
Il y est plus difficile de rallier les commandants qui ont encore un royaume où retourner.	
RLS	Libérer le prisonnier.
EXT	Exécuter le prisonnier.
Lord	Désigner un propriétaire terrien. Les seigneurs influencent le délai de R&D.

RCT	Recruter des soldats et/ou les vendre
LOY	Augmenter la loyauté de votre commandant.
Gift	Donner de l'argent.
Il y a 5 % de chances que la loyauté augmente à chaque cadeau offert.	
Item	Offrir un objet.
Le pourcentage de chance que la loyauté augmente dépend de la qualité de l'objet. Le nombre d'objets offerts n'a pas d'effet sur le résultat.	
SCH	Rechercher des objets et de nouveaux commandants.
STAT	Vérifier l'état.
Équiper ou enlever l'équipement de vos commandants avec la commande STAT.	
ARG	Sélectionner un commandant pour défendre votre territoire. S'il n'y a aucun commandant pour protéger le territoire, il sera automatiquement conquis par les envahisseurs.

Commandes du QG ennemi

RCT	Recruter des commandants ennemis.
* Vous ne pouvez pas recruter des commandants ennemis clefs. Si vous ne réussissez pas à recruter des commandants ennemis, vos commandants courent le risque d'être capturés ou même d'être exécutés. Les commandants ayant une loyauté insuffisante et/ou les chefs ayant un faible charisme sont plus faciles à recruter.	
CRS	Diminuer les fortifications ennemies et le cours du marché.
* Pareil que pour le RCT, si vous échouez, votre commandant court le risque d'être capturé ou d'être exécuté.	
STAT	Vérifier l'état.
BRB	Diminue la loyauté de l'ennemi.
MAG	Attaque magique sur le royaume ennemi pour diminuer les stats.
* Le commandant qui utilise les sorts magiques ne peut pas être utilisé pendant un certain nombre de tours.	
PRS	Surveiller le prisonnier.

Commandes des ennemis en déplacement

STAT	Vérifier l'état.
MAG	Lancer la magie sur le royaume ennemi pour diminuer les stats.
* Le délai et le coût de R&D ainsi que la politique dépendent des stats du commandant. Les commandants, qui ont une intelligence supérieure, sont plus enclins à s'acquitter plus rapidement de leurs obligations en politique.	

Délai & Coût

Par ailleurs, les commandants possédant des stats "power" (puissance) supérieures font un meilleur travail en construction. Employez les bonnes personnes pour les besognes que vous voulez effectuer. Un coût de maintenance est perçu pour chaque infrastructure construite.

Fort	5000
Recruit officer (recruter des officiers)	1000
Factory (usine)	10000
Clinic (clinique)	2000
Graveyard (cimetière)	0

GENERATION OF CHAOS

PER IL MANUALE PIENO VADA PREGO:

[HTTP://MANUALS.MIDASINTERACTIVE.COM/GOC/IT.PDF](http://manuals.midasinteractive.com/goc/it.pdf)

La Rivoluzione di Dravania è finita nel 1701, lasciando un paese in rovina. Nella confusione dominante, il Ministro Zeo s'è mosso agilmente nel sistema politico emergendo come il vero leader del paese. Poco dopo, Zeo ha incominciato a trasformare Dravania in una potente forza militare. Ora Dravania è risorta dalle macerie per riportare pace e prosperità al resto dei Lost Grounds.

BASIC CONTROLS

Comando	Campo di gioco	Battaglia
Tasti direzionali	Scegli/ Muovi cursore	Scegli/ Muovi cursore
Pad analogico	Muovi cursore	Scegli

button 	Mostra bandiera	N/A
button 	Annulla	Annulla
button 	Esegui/Conferma	Esegui
button 	Mostra lealtà	Scorre/Mostra informazioni bonus
button 	Cambia pagina/ Sottrae/ Allontana	Allontana
button 	Cambia/Scorre/ Unità alleate	Cambia visuale
button START	Salta filmato	Salta filmato
button SELECT + button 	Avvicina	Avvicina

INIZIARE IL GIOCO

New game (Nuova partita)

Accendi il sistema PSP® e inserisci il disco di Generation Of Chaos™: sarà visualizzato lo schermo dei titoli. Seleziona [New Game] (Nuova partita) per procedere allo schermo di selezione della modalità.

Seleziona modalità di gioco

Story mode: Gioca nella modalità storia KOC mode: Crea il tuo regno.

*Devi completare la prima parte della modalità storia per sbloccare la modalità KOC.

Continue (Continua)

Accendi il sistema PSP® e inserisci il disco di Generation Of Chaos™: sarà visualizzato lo schermo dei titoli. Seleziona [Continue] (Continua) per continuare una partita salvata in precedenza.

Option (Opzioni)

Configura le impostazioni del gioco.

Cut Scene (Filmati)

Abilita/disabilita i filmati delle abilità speciali durante la battaglia.

Update (Aggiorna)

Abilita/disabilita i rapporti informativi.

Field Effects (Effetti sul campo)

Abilita/disabilita gli effetti speciali sul campo di gioco.

MODALITÀ

Modalità KOC

Dopo aver completato la campagna dello Zodia Kingdom o la campagna di Dravania, puoi selezionare la modalità KOC per riconquistare le terre con il tuo comandante preferito. Le tue basi e i comandanti di supporto saranno scelti casualmente. Incontrerai nuove battaglie che ti spingeranno a studiare delle nuove tattiche.

Selezione del comandante principale

Dopo aver scelto il comandante principale, saranno selezionati casualmente la tua base e nove comandanti di supporto. Anche i nemici saranno scelti casualmente.

Comandanti di supporto

Inizialmente l'oro e l'area in tuo possesso saranno minimi. Assicurati di avere abbastanza soldi per pagare i tuoi comandanti.

Modalità storia

Dopo aver completato la campagna dello Zodia Kingdom, potrai scegliere la modalità storia, che si divide in due tipi: advancing by chapter (avanzamento per capitolo) e leader rivalry (rivalità fra comandanti)

Advance by Chapter (Avanzamento per capitolo)

Devi sconfiggere le forze nemiche in ogni capitolo della storia prima di poter passare al successivo. Devi essere ben preparato per i nemici del prossimo capitolo poiché non li conoscerai finché non sconfiggi il nemico corrente.

Leader Rivalry (Rivalità fra comandanti)

Tutte e dieci le forze appariranno dall'inizio del gioco. Il tuo obiettivo è proteggere la tua base e conquistare le altre. È una lotta tutti contro tutti, quindi pianifica la tua tattica di conseguenza.

IL GIOCO



Movimento e battaglia

Muovi i tuoi personaggi su una mappa a griglia. A volte avrai degli incontri casuali con dei nemici durante le tue missioni.

Dopo una battaglia casuale, il nemico che hai sconfitto potrebbe unirsi alla tua squadra. Se non vuoi averlo come compagno, rifiuta semplicemente la sua richiesta.

Salire di livello

I tuoi personaggi salgono di livello combattendo i nemici e guadagnando punti esperienza. I tuoi personaggi possono salire di livello fino a raggiungere il livello massimo.

COMANDI

Comandi principali

CMD	Comanda la base e il comandante
Shop	Compra o vendi.
MAP	Controlla la mappa.
Save	Salva o carica il gioco.
* Assicurati di avere inserito nell'ingresso Memory Stick Duo™ del tuo PSP® un Memory Stick Duo™ con almeno 320KB di spazio libero.	
View	Controlla la tua base e i comandanti.
PER	Paga i comandanti e assegna un Advisor (consigliere).
PAY	Scegli l'ordine di paga.
ADV	Assegna un Advisor (consigliere).
* ADV influirà sulle probabilità di successo della conversione.	
DSC	Congeda i tuoi comandanti.
* Ci sono dei comandanti che non possono essere congedati in base agli eventi.	

Comandi durante il movimento

Move	Muovi.
SKL	Usa abilità.
* Puoi usare un numero limitato di abilità.	
PRS	Gestisci prigionieri.
* Non puoi usare questo comando mentre ti muovi.	
LOY	Aumenta la lealtà dei tuoi comandanti.
Gift	Offri denaro.
* C'è una probabilità del 5% d'incremento della lealtà per ogni regalo offerto.	
Item	Offri un oggetto.
* L'incremento della lealtà dipende dalla qualità dell'oggetto. Il numero di oggetti non influisce sul risultato.	
Item	Usa gli oggetti.
* Non puoi usare questo comando mentre ti muovi.	
STAT	Controlla il tuo stato.

HQ COMMANDS (QUARTIER GENERALE)

Move	Comando usato per muovere i tuoi personaggi.
* La distanza di movimento varia in base alla classe del personaggio. Le città con livello commerciale 5 possono usare gli aerei per viaggiare fra i porti.	
R&D	Ricerca e Sviluppo. Cambia il paesaggio e/o costruisci nuovi edifici.
Change landscape	Cambia la terra come preferisci.
Construction	Costruisci un nuovo edificio su del terreno libero.
Openland	Riporta la terra allo stato originale.
Fort	Costruisci un forte per difendere il tuo territorio.
Recruit Office	Recupera automaticamente il numero di soldati stando in questo luogo.
Factory	Produci oggetti.
Clinic	Stando qui recupererai HP (punti ferita).
Graveyard	Incontra nemici casuali.
Politics	Migliora le infrastrutture e il commercio.

* Puoi attraversare i regni con i quali sei alleato. L'alleanza sarà però spezzata se invadi il paese alleato.	
FORT	Migliora le fortificazioni
INV	Aumenta gli investimenti, migliora il mercato
ALY	Stringi alleanze con i regni confinanti.
Prisoner	Decidi il destino dei prigionieri
STAT	Controlla lo stato.
CNV	Proponi a un prigioniero d'arruolarsi nel tuo esercito.
* I comandanti di un regno ancora esistente (e a cui potrebbero un giorno tornare) sono più difficili da convertire.	
RLS	Libera il prigioniero.
EXT	Giustizia il prigioniero.
Lord	Nomina un landlord. I landlord influiscono sui tempi di Ricerca e Sviluppo.
RCT	Arruola e/o vendi soldati.
LOY	Aumenta la lealtà di un tuo comandante.

Gift	Offri denaro.
* C'è una probabilità del 5% d'incremento della lealtà per ogni regalo offerto.	
Item	Offri un oggetto.
* L'incremento della lealtà dipende dalla qualità dell'oggetto. Il numero di oggetti non influisce sul risultato.	
SCH	Cerca oggetti e nuovi comandanti.
STAT	Controlla stato.
* Equipaggia i tuoi comandanti usando il comando STAT.	
ARG	Scegli un comandante che difenda il tuo territorio. Se non c'è alcun comandante a protezione di un territorio, questo sarà automaticamente conquistato dagli invasori.

Comandi HQ nemico

RCT	Arruola comandanti nemici.
*Non puoi reclutare i principali comandanti nemici. Se non riesci ad arruolare il comandante nemico, il tuo comandante sarà a rischio di cattura e anche d'esecuzione. I comandanti con bassa lealtà e/o con poco carisma sono più facili d'arruolare.	
CRS	Riduce le fortificazioni e il mercato del nemico.
*In maniera simile a RCT, se fallisci, il tuo comandante sarà a rischio di cattura ed esecuzione.	
STAT	Controlla stato.
BRB	Riduce la lealtà del nemico.
MAG	Attacco magico su un regno nemico per abbassarne le caratteristiche.
* Il comandante che lancia l'incantesimo non potrà essere usato per un certo numero di turni.	
PRS	Controlla prigioniero.

Comandi nemici durante il movimento

STAT	Controlla stato.
MAG	Attacco magico su un regno nemico per abbassarne le caratteristiche.
*La tempistica e il costo dell'R&D e delle politiche dipende dalle caratteristiche del tuo comandante. I comandanti con elevata intelligenza tendono a completare i loro compiti e le loro politiche più velocemente	

Tempi e costi

D'altro canto, i comandanti con livelli elevati di „power“ (potenza) lavorano meglio nelle costruzioni. Usa il personale adatto per il tuo obiettivo. Esiste una tariffa di manutenzione per ogni infrastruttura che costruisci.

Forte	5000
Ufficio reclutamento	1000
Stabilimento	10000
Ospedale	2000
Cimitero	0

GENERATION OF CHAOS

FÜR VOLLES HANDBUCH GEHEN SIE BITTE:

[HTTP://MANUALS.MIDASINTERACTIVE.COM/GOC/DE.PDF](http://manuals.midasinteractive.com/goc/de.pdf)

Die Dravanianische Revolution endete 1701 und hinterließ ein vollkommen zerstörtes Land. In der Nachfolge dieses Chaos schlängelte sich Minister Zeo geschickt durch das politische System und trat als neuer starker Anführer des Landes hervor. Schon bald begann Zeo damit, Dravania in eine starke Militärmacht zu verwandeln. Nun hat sich das Land aus der Asche erhoben, um dem Rest der Lost Grounds Frieden und Wohstand zurückzubringen.

BASIC CONTROLS

Steuerung	Feld	Kampf
Richtungstasten	Auswählen/ Cursor bewegen	Auswählen/ Cursor bewegen
Analog-Pad	Cursor bewegen	Auswählen

-Taste	Flagge anzeigen	nicht verwendet
-Taste	Abbrechen	Abbrechen
-Taste	Ausführen/ Bestätigen	Ausführen
-Taste	Loyalität anzeigen	Bonus-Werte wechseln/anzeigen
-Taste	Seite wechseln/ Abziehen/ Verkleinern	Verkleinern
-Taste	Verbündete Ein- heiten wechseln	Kamera wechseln
START-Taste	Video überspringen	Video überspringen
SELECT-Taste + -Taste	Vergrößern	Vergrößern

SPIELSTART

Neues Spiel

Wenn Sie das PSP®-System einschalten und die Generation Of Chaos™-Disc einlegen, erscheint der Titelbildschirm. Wählen Sie [New Game] (Neues Spiel), um den Modusauswahl-Bildschirm zu öffnen.

Spielmodus wählen

Story mode (Story-Modus): Das Spiel im Story-Modus starten.
KOC mode (KOC-Modus): Ihr eigenes Königreich erstellen.

*Sie müssen die erste Runde des Story-Modus bewältigen, um den KOC-Modus freizuschalten.

Fortsetzen

Wenn Sie das PSP®-System einschalten und die Generation Of Chaos™-Disc einlegen, erscheint der Titelbildschirm. Wählen Sie [Continue] (Fortsetzen), um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen.

Option (Optionen)

Spieleinstellungen ändern.

Cut Scene (Zwischensequenzen)

Die Spezialfertigkeiten-Videos während des Kampfs ein-/ausschalten.

Update (Bericht)

Berichte ein-/ausschalten.

Field Effects (Feldeffekte)

Die speziellen Feldeffekte ein-/ausschalten.

MODI

KOC-Modus

Wenn Sie die Zodia Kingdom- oder Dravania-Kampagne abgeschlossen haben, können Sie im KOC-Modus das Land mit Ihrem bevorzugten Commander noch einmal erobern. Ihre Basen und Unterstützungs-Commander werden zufällig ausgesucht und Sie müssen in neuen Kämpfen andere Taktiken einsetzen.

Main Commander (Haupt-Commander) auswählen

Nachdem Sie Ihren Haupt-Commander ausgewählt haben, werden Ihre Hauptbasis, neun Unterstützungs-Commander und der Feind zufällig festgelegt.

Supporting Commanders (Unterstützungs-Commander)

Zu Beginn sind die Goldmenge und das von Ihnen kontrollierte Gebiet noch recht klein. Stellen Sie sicher, dass Sie genügend Geld verdienen, um Ihre Commander zu bezahlen.

Story-Modus

Wenn Sie die Zodia Kingdom-Kampagne abgeschlossen haben, wird der Story-Modus mit zwei Spieltypen verfügbar: Kapitel durchspielen und Rivalenwettkampf.

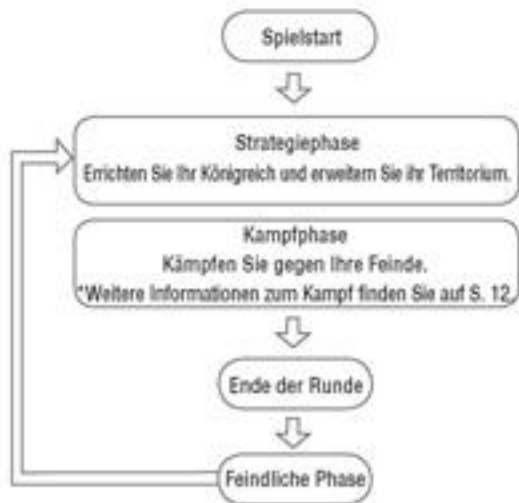
Advance by Chapter (Kapitel durchspielen)

Sie müssen die feindliche Streitmacht in jedem Kapitel besiegen, um mit dem nächsten beginnen zu können. Bereiten Sie sich gut auf Feinde im nächsten Kapitel vor, da sie unbekannt bleiben, bis sie den aktuellen Feind besiegt haben.

Leader Rivalry (Rivalenwettkampf)

Alle zehn Streitmächte sind von Beginn an im Spiel. Ihr Ziel besteht darin, ihre eigene Basis zu verteidigen und die anderen zu erobern. Jeder kämpft gegen jeden, also planen Sie Ihre Taktiken entsprechend.

SPIELABLAUF



Bewegen/Kampf

Die Spieler bewegen ihre Charaktere auf einer Karte mit Gittereinteilung. Gelegentlich treffen Sie während ihrer Mission auf zufällige Feinde.

Nach einem zufällig erzeugten Kampf kann es passieren, dass der Feind, gegen den Sie gekämpft haben, sich Ihnen anschließen möchte. Wenn Sie ohne Partner spielen wollen, können Sie die Anfrage ablehnen.

Im Level aufsteigen

Ihre Charaktere steigen im Level (bis zu einem bestimmten Maximal-Level) auf, indem Sie gegen Feinde kämpfen und Erfahrungspunkte sammeln.

BEFEHLE

Hauptbefehle

CMD	Befehl an Basis und Commander.
Shop	Kaufen und verkaufen.
MAP	Karte anzeigen.
Save	Spiel speichern oder laden.
*Vergewissern Sie sich, dass ein Memory Stick Duo™ mit mindestens 320 KB freiem Speicherplatz im Memory Stick Duo™-Steckplatz Ihres PSP®-Systems eingelegt ist.	
View	Ihre Basen und Commander anzeigen.
PER	Commander bezahlen und einen Advisor (Berater) zuweisen.
PAY	Lohnbefehle wählen.
ADV	Einen Berater zuweisen.
* ADV wirkt sich auf die Abwerbungs-Erfolgsrate aus.	
DSC	Ihre Commander entlassen.
*Bestimmte Commander können je nach Ereignis nicht entlassen werden.	

Befehle während des Bewegens

Move	Bewegen.
SKL	Fertigkeiten einsetzen.
* Sie können nur eine begrenzte Anzahl an Fertigkeiten einsetzen.	
PRS	Auf Gefangene bezogene Befehle ausführen.
* Dieser Befehl kann nicht während des Bewegens verwendet werden.	
LOY	Loyalität Ihrer Commander erhöhen.
Gift	Geld anbieten
* 5-prozentige Chance auf Anstieg der Loyalität durch jedes angebotene Geschenk	
Item	Gegenstand anbieten.
* Der Anstieg der Loyalität hängt von der Qualität des Gegenstands, jedoch nicht von der angebotenen Anzahl ab.	
Item	Gegenstände verwenden.
* Dieser Befehl kann nicht während des Bewegens verwendet werden.	
STAT	Ihren Status anzeigen.

HQ-BEFEHLE

Move	Befehl zum Bewegen Ihrer Charaktere.
*Der Bewegungsradius hängt von der Charakterklasse ab. In Städten mit Handelslevel 5 können Sie sich per Flugzeug zwischen den Flughäfen bewegen.	
R&D	Research & Development (Forschung und Entwicklung). Gelände ändern und/oder neue Gebäude bauen.
Change landscape	Das Gelände nach Ihren Wünschen verändern.
Construction	Neue Gebäude auf freien Flächen bauen.
Openland	Das Gelände in den Ausgangszustand zurückversetzen.
Fort	Ein Fort bauen, um Ihr Land zu verteidigen.
Recruit Office	Automatisch neue Soldaten erhalten.
Factory	Gegenstände herstellen.
Clinic	Automatisch Ihre TP wiederherstellen.
Graveyard	Auf zufällige Feinde treffen.
Politics	Infrastruktur und Handel verbessern.

* Sie können Königreiche durchqueren, mit denen Sie verbündet sind. Wenn Sie das Land jedoch angreifen, zerbricht die Allianz.	
FORT	Befestigung ausbauen.
INV	Investitionen erhöhen/Handel verbessern.
ALY	Allianzen mit benachbarten Königreichen eingehen.
Prisoner	Über das Schicksal Ihres Gefangenen entscheiden
STAT	Status anzeigen.
CNW	Dem Gefangenen anbieten, Ihrer Armee beizutreten.
* Commander, die noch in ein Königreich zurückkehren können, schließen sich nicht so schnell an.	
RLS	Gefangenen freilassen.
EXT	Gefangenen exekutieren.
Lord	Einen Grundherrn bestimmen. Grundherren beeinflussen den R&D-Zeitrahmen.
RCT	Soldaten rekrutieren und/oder verkaufen.

LOY	Loyalität Ihres Commanders erhöhen.
Gift	Geld anbieten.
* 5-prozentige Chance auf Anstieg der Loyalität durch jedes angebotene Geschenk.	
Item	Gegenstand anbieten.
* Der Anstieg der Loyalität hängt von der Qualität des Gegenstands, jedoch nicht von der angebotenen	
SCH	Nach Gegenständen und neuen Commandern suchen.
STAT	Status anzeigen.
* Mit dem Befehl STAT verwenden Sie Commander bzw. brechen die Verwendung ab.	
ARG	Einen Commander zum Verteidigen Ihres Landes auswählen. Wenn keine Commander das Land verteidigen, wird es automatisch von Angreifern erobert.

Feindliche HQ-Befehle

RCT	Feindliche Commander rekrutieren.
*Wichtige feindliche Commander können nicht rekrutiert werden. Wenn das Rekrutieren feindlicher Commander fehlschlägt, läuft ihr Commander Gefahr, gefangen oder sogar exekutiert zu werden. Commander mit geringer Loyalität und/oder Anführer mit wenig Charme sind einfacher zu rekrutieren.	
CRS	Feindliche Befestigung und Markt-Werte verringern.
*Wie bei RCT kann ihr Commander auch bei diesem Befehl gefangen oder exekutiert werden, wenn er fehlschlägt.	
STAT	Status anzeigen.
BRB	Feindliche Loyalität verringern.
MAG	Magischer Angriff auf feindliches Königreich, um Werte zu verringern.
*Der die Magie einsetzende Commander kann einige Runden lang nicht verwendet werden.	
PRS	Gefangenen anzeigen.

Feindliche Befehle beim Bewegen

STAT	Status anzeigen.
MAG	Magischer Angriff auf feindliches Königreich, um Werte zu verringern.
*Der Zeitrahmen und die Kosten für Forschung und Entwicklung sowie Politik hängen von den Werten Ihres Commanders ab. Commander mit hoher Intelligenz führen ihre politischen Aufgaben normalerweise schneller durch	

Zeitrahmen und Kosten

Commander mit einem hohen „Power“-Wert können besser zum Bauen eingesetzt werden. Verwenden Sie die richtigen Leute für die entsprechenden Aufgaben. Für jedes errichtete Gebäude müssen Sie eine Instandhaltungsgebühr entrichten.

Fort	5000
Recruit office (Rekrutierungsbüro)	1000
Factory (Fabrik)	10000
Clinic (Krankenhaus)	2000
Graveyard (Friedhof)	0

GENERATION OF CHAOS

PER IL MANUALE PIENO VADA PREGO:

[HTTP://MANUALS.MIDASINTERACTIVE.COM/GOC/SPPO.PDF](http://manuals.midasinteractive.com/goc/spo.pdf)

La revolución dravaniana terminó en 1701 dejando el país en ruinas. Tras este caos, el ministro Zeo manipuló hábilmente el sistema político para emerger como el nuevo líder del país. En poco tiempo, Zeo empezó a transformar Dravania en una poderosa fuerza militar. Ahora, Dravania ha resurgido de las cenizas para restaurar la paz y la prosperidad en el resto de las Tierras Perdidas.

CONTROLES BÁSICOS

Control	Campo	Combate
Botones de dirección:	Seleccionar/ Mover cursor	Seleccionar/ Mover cursor
Pad analógico	Mover cursor	Seleccionar

Botón 	Mostrar bandera	Sin uso
Botón 	Cancelar	Cancelar
Botón 	Ejecutar/Confirmar	Ejecutar
Botón 	Mostrar bando	Desplazar/Mostrar estadísticas de bonificaciones
Botón 	Pasar página/ Restar/ Alejar imagen	Alejar imagen
Botón 	Cambiar/ Desplazarse/ Unidades aliadas	Cambiar cámara
Botón START	Saltar película	Saltar película
Botón SELECT + Botón 	Acercar imagen	Acercar imagen

CÓMO EMPEZAR

New game (Partida nueva)

Cuando enciendes el sistema PSP® e insertas el disco de Generation Of Chaos™, aparece la pantalla de título. Selecciona [New Game] (Partida nueva) para ir a la pantalla de selección de modo.

Select game mode (Seleccionar modo de juego)

Story mode (Modo historia): juega en el modo historia. KOC mode (Modo KOC): crea tu propio reino.

*Debes completar el primer episodio del modo historia para desbloquear el modo KOC.

Continue (Continuar)

Cuando enciendes el sistema PSP® e insertas el disco de Generation Of Chaos™, aparece la pantalla de título. Selecciona [Continue] (Continuar) para continuar una partida guardada anteriormente.

Option (Opciones)

Puedes cambiar los ajustes del juego.

Cut Scene (Cinematika)

Activar o desactivar las películas de las habilidades especiales durante el combate.

Update (Actualizar)

Activar o desactivar los informes.

Field Effects (Efectos del terreno)

Activar o desactivar los efectos especiales del terreno.

MODE

KOC mode (Modo KOC)

Cuando terminas la campaña del reino de Zodia o la campaña de Dravania, puedes elegir el modo KOC para reconquistar el terreno con tu comandante favorito. Tus bases y tus comandantes de apoyo se elegirán al azar, y te enfrentarás a nuevos combates que precisarán que utilices tácticas diferentes.

Main Commander Selection (Selección de comandante principal)

Tras seleccionar a tu comandante principal, elegirás al azar tu base principal y nueve comandantes de apoyo. El enemigo también se escogerá al azar.

Supporting Commanders (Comandantes de apoyo)

Al empezar, la cantidad de oro y la zona que tengas bajo control serán bastante reducidas. Asegúrate de conseguir suficiente dinero para pagar a tus comandantes.

Story mode (Modo historia)

Cuando terminas la campaña del reino de Zodia, puedes seleccionar el Story Mode (Modo historia). Existen dos tipos: avance por capítulos y rivalidad entre líderes.

Advance by Chapter (Avance por capítulos)

Debes derrotar a las fuerzas enemigas en cada capítulo de la historia para pasar al siguiente. Debes prepararte bien para los enemigos del siguiente capítulo ya que no los conocerás hasta que derrotes a los actuales.

Leader Rivalry (Rivalidad entre líderes)

Aparecen diez fuerzas desde el comienzo de la partida. Tu objetivo es proteger tu base y conquistar las demás. Es una lucha de todos contra

DESARROLLO DE LA PARTIDA



Movimiento y combate

Los jugadores mueven a sus personajes en un mapa de cuadrícula. De vez en cuando, te encontrarás con enemigos aleatorios.

Tras un combate generado al azar, el enemigo contra el que has luchado podría unirse a tu equipo como compañero. Si no quieres tener compañeros, simplemente rechaza la petición.

Subir de nivel

Tus personajes suben de nivel luchando contra los enemigos y ganando puntos de experiencia. Pueden subir de nivel hasta que alcancen el nivel máximo.

ÓRDENES

Órdenes principales

CMD	Dar órdenes a la base y al comandante.
Shop	Comprar o vender.
MAP	Consultar el mapa.
Save	Guardar o cargar una partida.
* Asegúrate de que hay un Memory Stick Duo™ con al menos 320 KB libres en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®.	
View	Comprobar la base y los comandantes.
PER	Pagar a los comandantes y asignar un consejero.
PAY	Seleccionar órdenes de sueldos.
ADV	Asignar un consejero.
* ADV afectará a la tasa de éxito de conversión.	
DSC	Licenciar a los comandantes.
*Según el acontecimiento de que se trate hay comandantes que no se pueden licenciar.	

Órdenes en movimiento

Move	Mover.
SKL	Utilizar habilidades.
* Se pueden usar un número limitado de habilidades.	
PRS	Tratar con tus prisioneros.
* No puedes utilizar esta orden mientras te mueves.	
LOY	Aumentar la lealtad de tus comandantes.
Gift	Ofrecer dinero.
* 5% de probabilidad de que aumente la lealtad por cada regalo ofrecido.	
Item	Ofrecer un objeto.
* La probabilidad de que aumente la lealtad depende de la calidad del objeto. El número de objetos ofrecidos no afecta al resultado.	
Item	Utilizar objetos.
* No puedes utilizar esta orden mientras te mueves.	
STAT	Consultar tu estado.

HQ COMMANDS

Move	Command used for moving your characters.
*Moving distance varies upon character class. Cities with commerce level 5 can use aircrafts to travel between ports.	
R&D	Investigación y desarrollo. Cambiar el terreno y/o construir nuevas estructuras.
Change landscape	Modificar el terreno a tu gusto.
Construction	Construir una nueva estructura en terreno abierto.
Openland	Devolver el terreno a su forma original.
Fort	Construir un fuerte para defender tu terreno.
Recruit Office	Recuperas el número de soldados de forma automática al quedarte aquí.
Factory	Produce objetos.
Clinic	Recuperas puntos de salud de forma automática al quedarte aquí.
Graveyard	Encuentras enemigos al azar.
Politics	Para mejorar la infraestructura y el comercio.

* Puedes atravesar los reinos con los que tienes una alianza. Sin embargo, la alianza se rompe si invades su terreno.	
FORT	Para mejorar las fortificaciones.
INV	Para aumentar las inversiones/mercado.
ALY	Crear alianzas con los reinos vecinos.
Prisoner	Decidir el destino de tus prisioneros.
STAT	Comprobar el estado.
CNV	Convencer al prisionero para que se una a tu ejército.
* Los comandantes que aún tienen un reino al que volver son más difíciles de convencer.	
RLS	Liberar al prisionero.
EXT	Ejecutar al prisionero.
Lord	Nombrar a un señor. Los señores afectan al margen de tiempo de R&D (investigación y desarrollo).
RCT	Reclutar y/o vender soldados.
LOY	Aumentar la lealtad de tu comandante.

Gift	Ofrecer dinero.
* 5 % de probabilidades de que aumente la lealtad por cada regalo ofrecido.	
Item	Ofrecer un objeto.
* La probabilidad de que aumente la lealtad depende de la calidad del objeto. El número de objetos ofrecidos no afecta al resultado.	
SCH	Buscar objetos y comandantes nuevos.
STAT	Comprobar el estado.
* Equipa y desequipa a tus comandantes con la orden STAT.	
ARG	Selecciona a un comandante para defender tu terreno. Si no hay comandantes que protejan tu terreno, los invasores lo conquistarán automáticamente.

Feindliche HQ-Befehle

RCT	Reclutar comandantes enemigos.
*No puedes reclutar a los comandantes clave del enemigo. Si no logras reclutar a comandantes enemigos, tu comandante estará en peligro de ser capturado o incluso ejecutado. Los comandantes con lealtad baja y/o los líderes con carisma bajo son más fáciles de reclutar.	
CRS	Disminuir las estadísticas de las fortificaciones y los mercados enemigos.
*Como con RCT, si no lo utilizas, tu comandante se encontrará en peligro de ser capturado o ejecutado.	
STAT	Comprobar el estado.
BRB	Reducir la lealtad del enemigo.
MAG	Ataque mágico sobre un reino enemigo para reducir sus estadísticas.
*El comandante que utiliza el hechizo no se puede usar durante cierto número de turnos.	
PRS	Comprobar prisioneros.

Órdenes del enemigo en movimiento

STAT	Comprobar el estado.
MAG	Ataque mágico sobre un reino enemigo para reducir sus estadísticas.
*El margen de tiempo y el coste de R&D (Investigación y desarrollo) y política dependen de las estadísticas de tu comandante. Los comandantes que tienen gran inteligencia tienden a completar sus tareas en política más rápido.	

Margen de tiempo y coste

Por otra parte, los comandantes con buenas estadísticas de "poder" hacen mejor trabajo de construcción. Usa el personal adecuado para llevar a cabo las tareas que quieras. Hay una cuota de mantenimiento por cada infraestructura que construyas.

Fuerte	5000
Oficina de reclutamiento	1000
Fábrica	10000
Clinica	2000
Cementerio	0